Seed of Dragon
USER'S MANUAL

## CREDITS

Game & Graphics Design ……………………
Ryutaro Wakamatsu
Main Program………Takuya Miyagawa
Program ……………Akiko Uratsuji
Graphics ……………Junji Shigematsu
Music ……………………Hiroaki Iwatani
Special Thanks to …Yoshihiko Miyazaki
Maho shirouchi
Hideki Tsuda
Nobuo Takaya
Other Staffs
Direct ……………………Rika Suzuki
Produce …………………Kazuhiro Okazaki

Presented by ………Riverhill Soft inc.

## CONTENTS

オープニングストーリー ……………P2、3
竜戦士・その使命と戦略方法…………P4
ゲームを始める前に……………………P5
ゲームの進め方 …………………………P6、7
画面の説明 ………………………………P8、9
融合画面の説明 …………………………P10、11
アイテム画面の説明 ……………………P12、13
融合属性（地・水・風・火）の説明……P14、15
竜戦士パーツセレクトの説明 …………P16、17、18、19
主なアイテム ……………………………P20、21
主なモンスター …………………………P22、23
インフォメーション……………………P24

# 〔オープニングストーリー〕

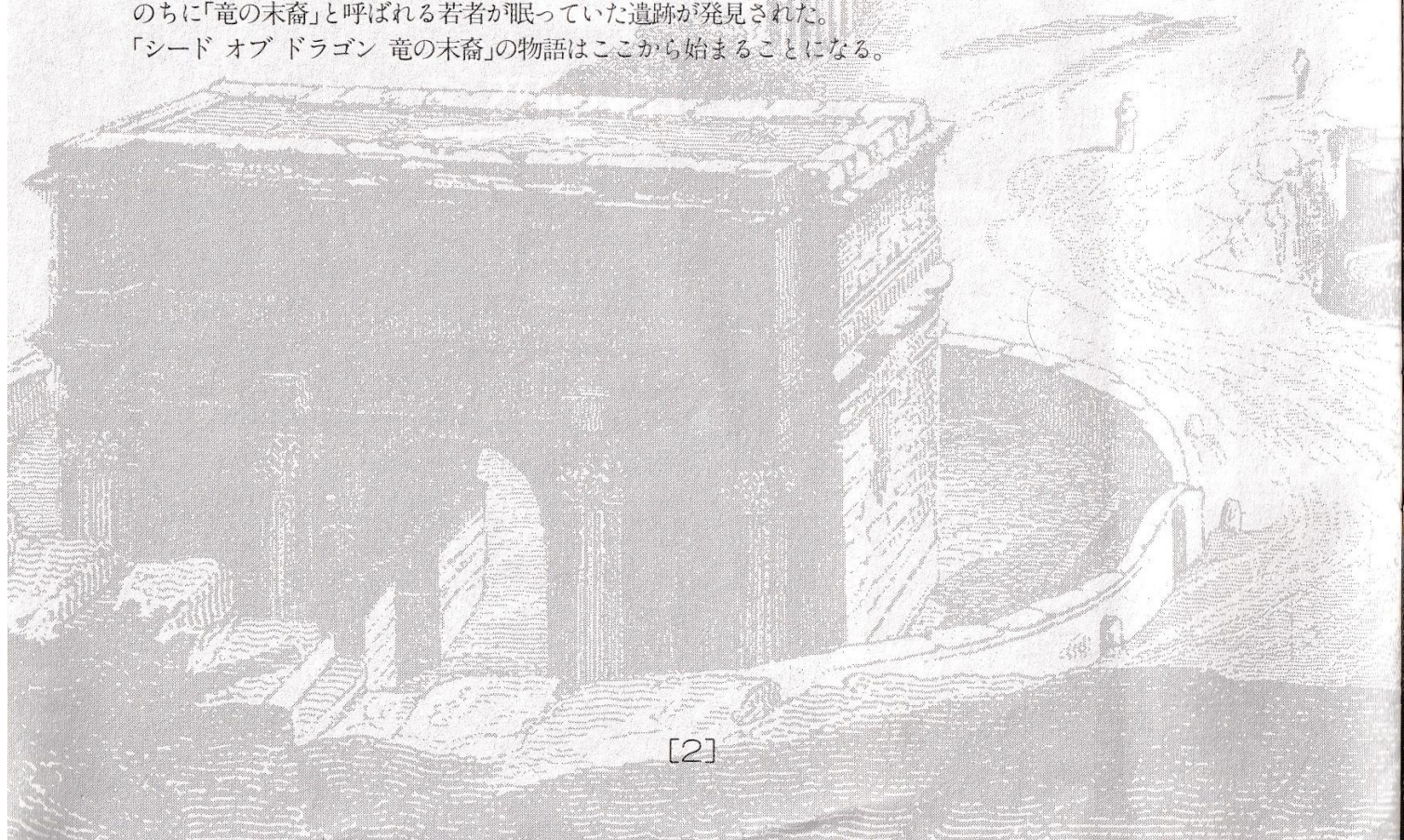
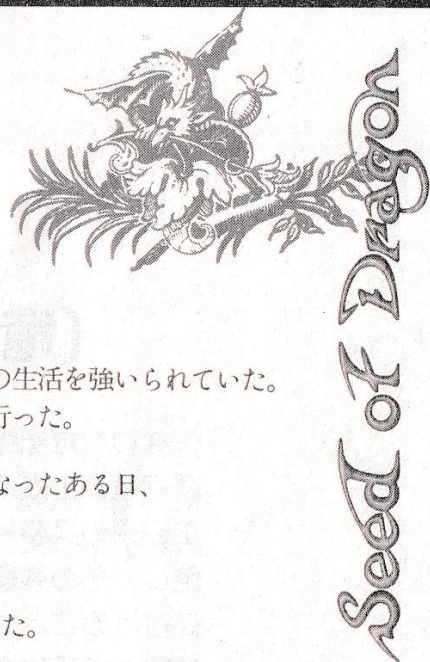
## 【世界情勢】

22世紀も終わりに近付いていた地球がこの物語の舞台である。
人々の生活や社会機構は、地域格差が減少し改善されたものの、21世紀初期からそれほど変化してはいない。
心配されていた人口の爆発は出産率の低下により回避されはしたが、
これは人類の種としての弱体化を示すものとして、新たな問題となってきている。

たびかさなる国連の介入にもかかわらず、世界各地の軍事抗争は継続されていた。
アフリカ大陸では新民族解放戦線と白色連合の闘争が繰り広げられ、
一時期は国境問題などで中断していた中東での宗教紛争も再開。
各国は主要都市に地下シェルターを建設し、依然としてキナ臭い状況が続いていた。

このような状況の中、大戦の危機を回避するため２大勢力は結託。実質的に米ソ連合へと変っていた国際連合は
地球全土を統一の方向へ動かそうと試みた。
小規模勢力間の紛争に対する抑止力として、質と量ともに最大規模の軍となった国連軍は本部の移転を必要とし、
当時緑地化に成功しつつあったオーストラリアのグレート・ビクトリア砂漠をその場所に選んだ。
本部の主要施設はエアーズロックの岩盤を切り開いた地中深く建設され、さながら地下都市の様相を示していた。

そして数年後、突如として、かの侵略者が侵攻してきたのである。
侵略者は強力であり、国連軍の奮闘むなしく人々は地下深くへと追いやられていった。
結果的に、各地のシェルターは実際に利用されることになったのである。

そして、人類にとって、最後の戦略拠点となったエアーズロック基地でのこと。
侵略者の地上制圧が終焉を迎えつつあったころ、偶然か神の与えた運命か、
のちに「竜の末裔」と呼ばれる若者が眠っていた遺跡が発見された。
「シード オブ ドラゴン 竜の末裔」の物語はここから始まることになる。

## 【プロローグ】

生き延びた人類は謎の侵略者から逃れるため、シェルター内部の電子的な結界での生活を強いられていた。
侵略者の攻撃は日毎に勢いを増し、人類の生活圏は次第に地中深く追いやられて行った。

すでに地上の大部分は侵略者によって支配され、その攻撃の手も地下に及ばなくなったある日、
地中深いシェルター増設工事現場で不可思議な遺跡が発見された。

遺跡の表層を埋め尽くしているのは見たことも無い古代文字。
言語学者の解析によって解読された碑文の一部には次のようなことが書かれていた。

「竜の末裔ここに眠る。帰還せしもの邪悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。
願わくば、我に永劫の眠りが与えられんことを。」

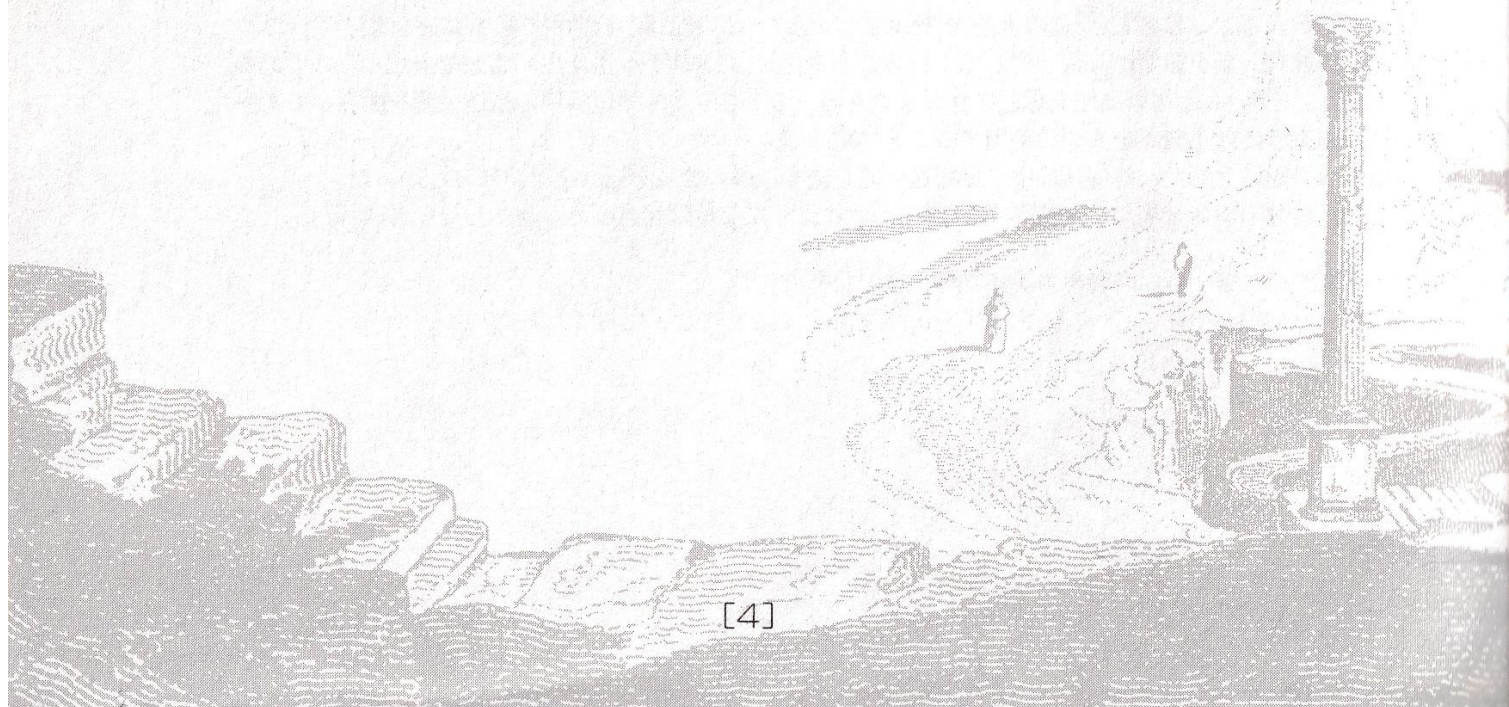
さらに驚くべきことに、墓標のようにも見えるその小さな遺跡の中心には生命反応が。
調査してみると、幾重もの封印めいた装置の中に、明らかに人間と思われる赤ん坊が眠っていたのである。
赤ん坊の胸には変わった形をしたあざのようなものがあり、その手の中には小さな金属片を握りしめていた。
分析不可能なその金属片はどこか仮面のようでもあり、その表面にも遺跡外部と同様の文字が刻み込まれ、
その中央には紋章と思われるものが付いている。
金属片の文字は「鍵」「命」「根源」といった単語以外、解読不可能であったが、
興味深いことに金属片の紋章と赤ん坊のあざには顕著な類似がみられた。

遺跡からシェルター内の医療施設に移された赤ん坊は驚くべき速さで成長、
わずか半年たらずで逞しい若者の姿へと変貌をとげた。
人類の言葉を覚えた彼は、自分が人為的な処理で赤ん坊の状態にされ遺跡に収められたと語った。
また、彼自身自分が戦士であり、迎え伐つべき相手が地上にいることを本能的に感じているようだった。
しかし過去の記憶のほとんどは失われており、それを思い出すためにも地上に行かなければならないと訴える。
ただ、彼のもっていた金属片については、
それが「生命の仮面」と呼ばれる物で、自分にとって非常に重要なものであるとだけは憶えているようだった。

いつしか人々はこの若者を「竜の末裔」と呼ぶようになり、この地球の救世主であることを願っていた。
そして彼が人類を窮地から救いだしてくれることを信じ、彼を地上へ送り出すことを決意したのである。
ちょうどその頃、連邦軍は地上奪還プロジェクトの一環として生体強化兵用の転送装置を開発中であった。
まだ未完成の転送装置を人間に使用することは危険であったが、
地上への通路を断たれた現状の中では転送装置を使う以外に若者を送り出す方法はなかった。
若者は自分の使命を果たし、記憶を取り戻すためにはどんな危険があってもかまわないと語った。

そしてついに第一号転送装置の実用試験を兼ねた特別作戦、
「オペレーション シード オブ ドラゴン」が発動されることになったのである。

## 〔竜戦士、その使命と戦略方法〕

失なわれた記憶を求めて、また、侵略者から地球を救うために。基地の転送装置で竜戦士が地上へ送り出されるインターバルシーンからゲームは始まる。
エリアのスタート地点に開いた転送路に出現した主人公はまだ人間の姿。敵を倒し、その残骸に接触することで体に変化が起こり、さまざまな特殊能力を身に付けることができるのだ。そしてゲームを進めていくうちに主人公のルーツ、侵略者の正体が解き明かされていくことになる。
エリアは6エリアからなり、エリア1：密林都市、エリア2：熱砂の神殿、エリア3：地下基地、エリア4：空中要塞、エリア5：ネオ上海、そしてエリア6が最終目的地ヘルゲイトである。竜戦士は各エリアのボスキャラを倒し、数数の仕掛け罠をくぐり抜け、各種イベントをクリアして北極点に位置するヘルゲイトへの封鎖作戦を実行する。
融合できる敵キャラは地水風火の４種があり、その組み合わせで竜戦士の体が変わる。攻撃の種類を決める手足パーツ変化と特殊能力を装備できる胴体パーツ変化が別々に起こる。つまり融合の仕方で竜戦士の姿を自由に成長させることができるというわけだ。
竜戦士を好みのボディに変化させ、記憶を取り戻し、侵略者の正体をさぐり出すことが使命なのである。

# 〔ゲームを始める前に〕

## モニターによる色選定について

●このゲームはRGB出力用とビデオ出力用の2つの色選定をすることができます。オープニングのはじめにでる選択画面でお持ちの機器にあった色選定をして下さい。

## オープニングスタート

●ドライブにゲームディスク[1]を入れて電源をON。オープニングが始まります。

## ゲームスタート

●オープニング中に、スペースキーを押すとゲームが始まります。はじめにエリアの選択画面になりますので、↑↓キーで選んで↵キーで決定して下さい。
エリアは全部で6エリアあり、1エリアクリアーすると次のエリアに進むことができます。

## 注意事項

●ゲームディスクの入れ換えは指示が出るまで行なわないで下さい。ディスクをこわす原因になることがあります。

# 〔ゲームの進め方〕

## 使用するキーについて

| キー | 内容 |
|---|---|
| ←　→ | 左右の移動 |
| ↑ | 扉の前など特定の場所でむこうをむく |
| ↓ | しゃがむ |
| X | ジャンプ |
| C | 攻撃 |
| ↓＋X | 特殊能力の使用 |
| F1 | 融合画面に入ります |
| F2 | アイテム画面に入ります |
| ↵ | 決定 |
| スペース | キャンセル |
| ESC | ゲームの一時停止。もう一度押すと解除されます。 |

## ジョイパッドの使用について

ジョイパットの使用時は下記のようにキーに対応します。

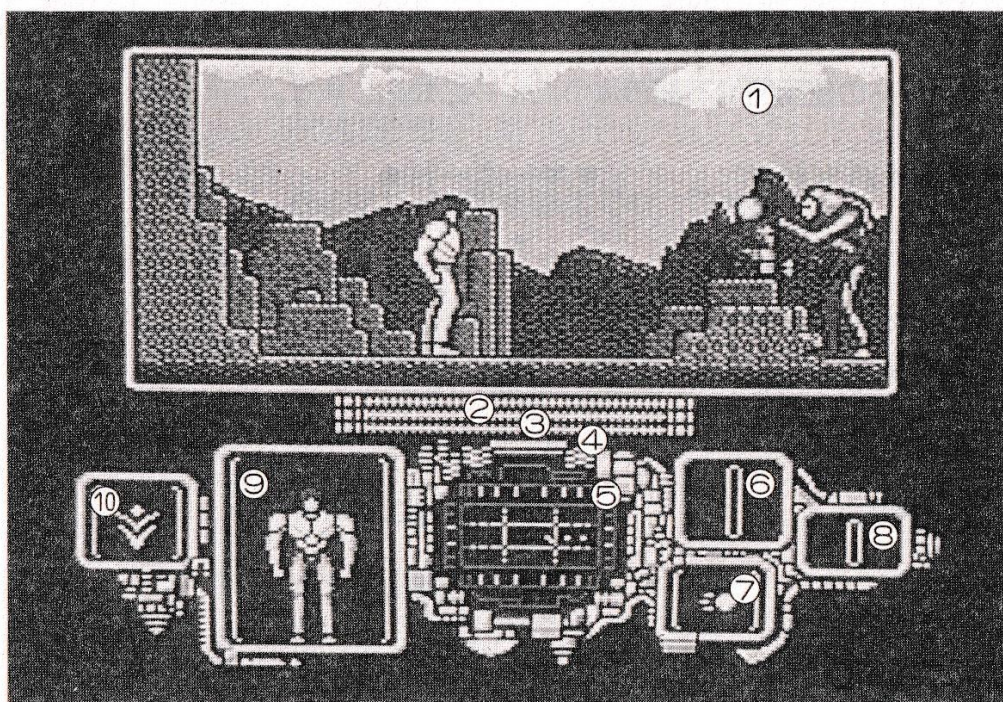
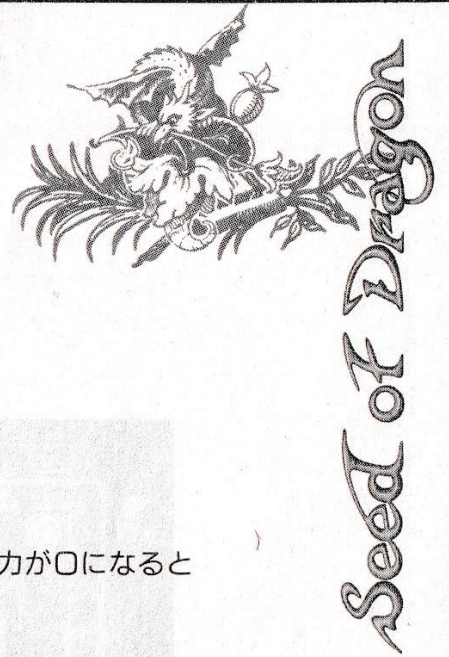
| ●ジョイパッド● | ●キーボード● |
| --- | --- |
| ←↑→↓ 方向キー | ←↑→↓ カーソルキー |
| Aボタン | [×] キー |
| | [↵] キー |
| Bボタン | [C] キー |
| | [スペース] キー |

## 移動について

扉や入口など特定の場所では[↑]キーを押すとむこうを向くことができます。さらに入口などがある場合、もう一度[↑]キーを押すと移動することができます。

## 画面上にあるアイテムについて

画面上にあるアイテムや敵をたおすことによって出現するアイテムは、その前を通過することによって使用あるいは取ることができます。

# 〔画面の説明〕

①メインスクリーン
移動画面が表示されます。

②竜戦士の体力
バーの長さがMAXで明るい部分が現在の体力を示します。この体力が0になると竜戦士は死んでしまいます。

③手足融合時間
バーの明るい部分が現在融合している手足の持続時間を表示しています。これは一定の間隔で減少し残りが無くなると手足が最初の状態にもどってしまいます。

④胴体融合時間
バーの明るい部分が現在融合している胴体の持続時間を表示しています。これは特殊能力の使用により一定の間隔、あるいは一定の値で減少し残りが無くなると胴体が最初の状態にもどってしまいます。

⑤レーダースクリーン
現在表示されているメインスクリーンを中心とした範囲を示しています。敵の位置を白い点で、アイテムの位置を緑の点で表示します。

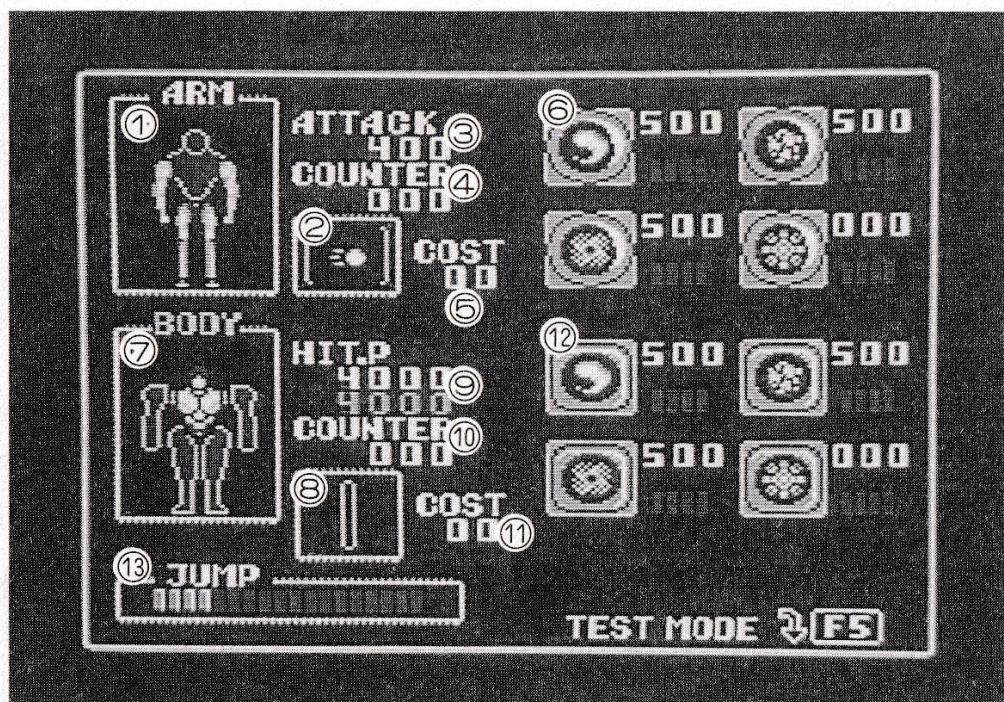
⑥特殊能力シンボル
現在使用可能な特殊能力をシンボルで表示します。

⑦攻撃シンボル
現在使用可能な攻撃をシンボルで表示します。

⑧装備アイテム
現在装備しているアイテムを表示しています。

⑨竜戦士正面図
現在の竜戦士の体の正面図を表示しています。

⑩竜戦士シンボル
竜戦士の胸に刻まれているマークをシンボルで表示しています。

# 〔融合画面の説明〕

## ▍融合画面のキー操作について

F1キーを押すと融合画面になります。
↑↓キーで手足か胴体を選んで←→キーでどの種類にするか選択して↵キーで決定して下さい。
キャンセルしたい時はスペースキーを押して下さい。

**①手足正面図**
選択されている手足の正面図が表示されます。

**②攻撃シンボル**
選択されている手足によって使用が可能な攻撃がシンボルで表示されます。

**③攻撃力**
現在の攻撃力を数値で表示します。

④手足融合時間
選択されている手足の使用可能な時間を表示します。

⑤手足融合時間減少数
手足融合時間の減少数を表示します。一定間隔でこの値が手足融合時間から減少されていきます。

⑥手足融合属性（地・水・風・火）
特定の敵をたおすと出現する融合属性を取ると、その属性のカウンターが加算されていきます。カウンターの上限は999です。属性にはそれぞれ4レベルあり、カウンターの数によっては使用できないレベルがあります。
また、他の属性との組み合わせは1対1でおこなわれ、その結果組み合わせとして、1つの属性のみの4段階の16パターンと2つの属性の6パターンと最初のパターンの合計23パターンの組み合わせが生まれます。その組み合わせは右下にあるマークによって表示されます。

⑦胴体正面図
選択されている胴体の正面図が表示されます。

⑧特殊能力シンボル
選択されている胴体によって使用が可能な特殊能力がシンボルで表示されます。

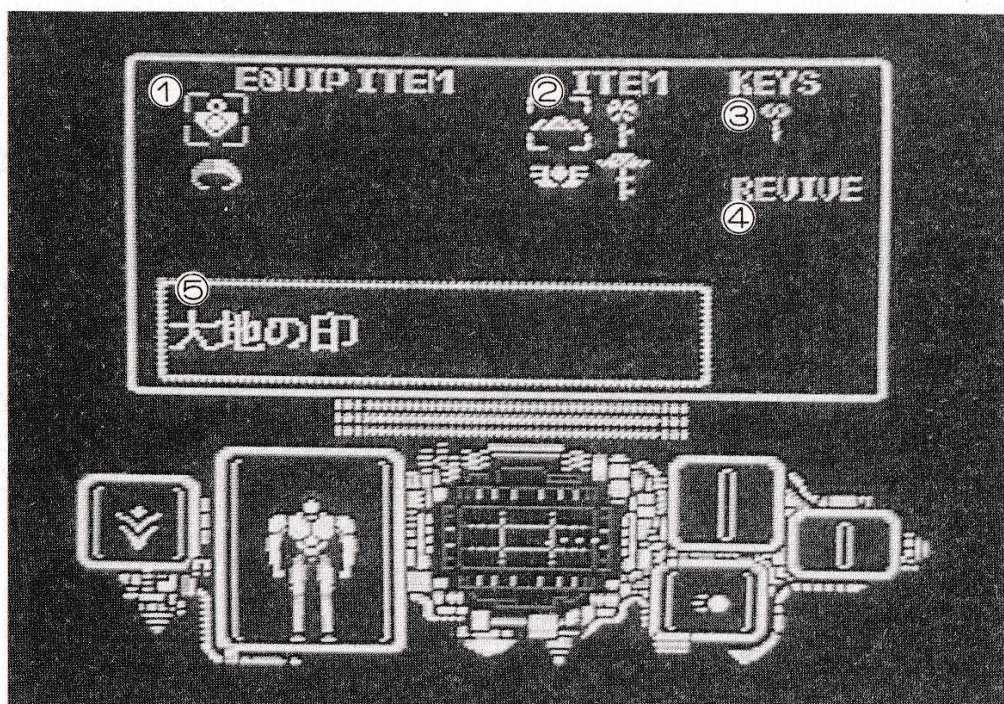
⑨体力
上が体力のMAXを下が現在の体力を数値で表示します。

⑩胴体融合時間
選択されている胴体の使用可能な時間を表示します。

⑪胴体融合時間減少数
胴体融合時間の減少数を表示します。特殊能力の使用により一定間隔あるいは、この値が胴体融合時間から減少されていきます。

⑫胴体融合属性（地・水・風・火）
⑥と同じ

⑬ジャンプ力
現在のジャンプ力を表示します。

## 〔アイテム画面〕

### ▌アイテム画面キー操作

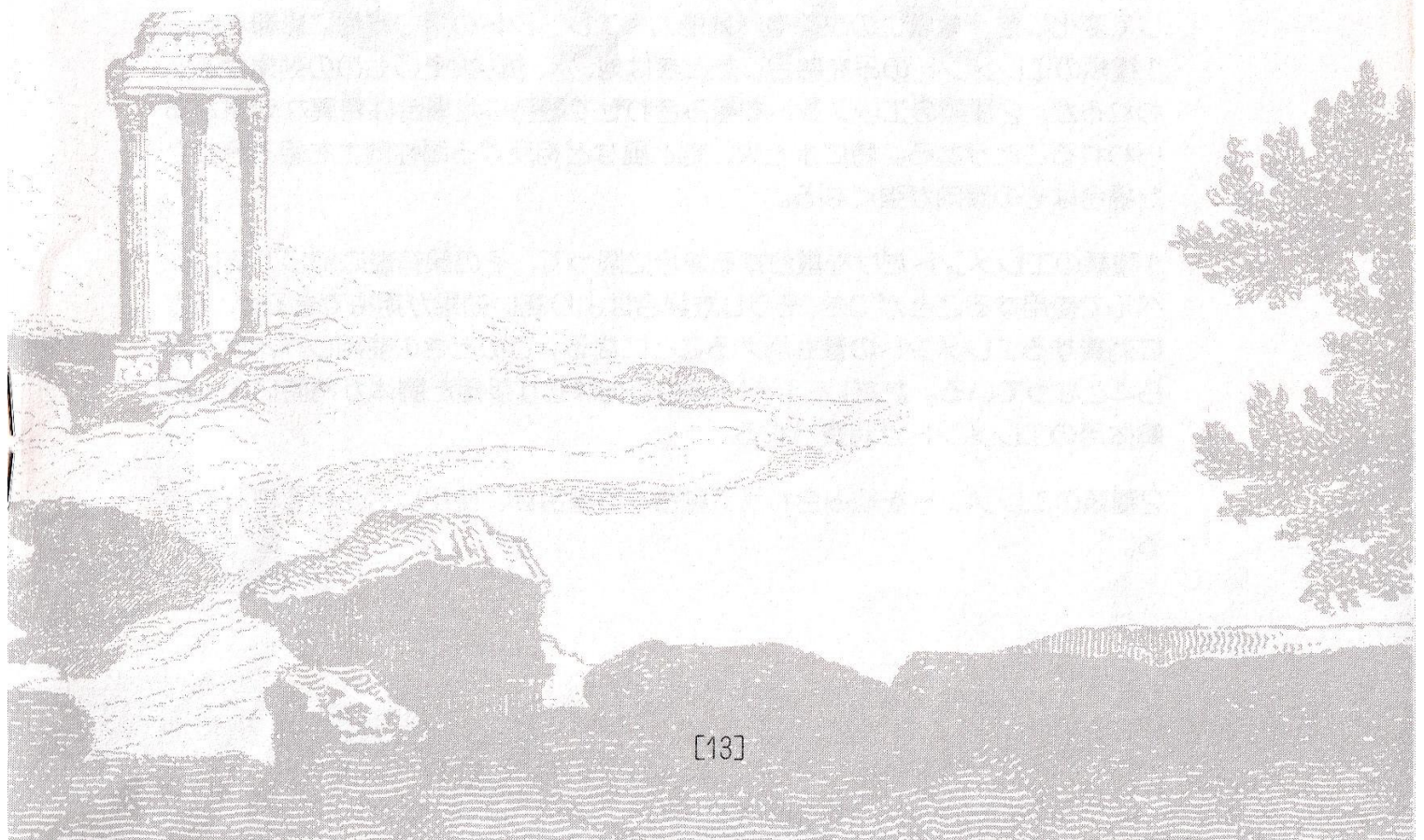
[F2]キーを押すとアイテム画面になります。[↑][↓][←][→]キーでカーソルを移動させるとアイテムの名前が表示されますので、装備できるアイテムを選んで[↵]キーを押すと装備することができます。装備をはずす時は、装備しているアイテムのところで[↵]キーを押して下さい。
キャンセルしたい時は[スペース]キーを押して下さい。

①装備アイテム
装備することのできるアイテムが表示されます。装備できるアイテムは一つだけです。

②クリアーアイテム
現在のエリアのみで使用するアイテムが表示されます。

③カギ
カギのかかって入れない扉などをあけるのに使用します。

④復活アイテム
体力が0になった時このアイテムをもっていれば体力を回復させることができます。

⑤アイテム名ウィンドー
アイテムの名前が表示されます。

# 〔融合属性（地・水・風・火）の説明〕

## エレメントと融合について

敵モンスターの中には倒した後で、パーツエレメントを出すものがあり、竜戦士はそれを自分の体に融合させることで、その各部を様々に変化させることができる。変化には手足の変化と、胴体の変化があり、それぞれを別個に行うことができる。
手足を変化させることで攻撃方法とジャンプ力が変化、胴体を変化させることにより特殊能力が変化する。しかし、攻撃力の高い腕とジャンプ力の高い足が対になっているとは限らず、効果の高い特殊能力をもつ胴体は重量が大きくなるためにジャンプの妨げになる場合が多い。つまり状況に応じて手足、胴体の組み合わせを考慮して融合することが重要となってくる。

パーツエレメントは地水風火の４つの属性があり、さらに手足を変化させるものと、胴体を変化させるものに別れている。
それぞれのエレメントとそれをだす敵は各エリアごとに一対一に対応しており、またエリアによって多くでる属性、でてこない属性もある。

エレメントの属性とそれをだす敵の攻撃には関連性があり、同様にそれを融合して変化した、竜戦士の攻撃や特殊能力もエレメントの持つ属性に影響される。
１種類のエレメントのみを融合したときは地、水、風、火そのものの効果があらわれるが、２種類のエレメントを組み合わせて融合した場合は特異な効果があらわれることがある。特に水と火、地と風など相反する属性同士を組み合わせた場合はその傾向が強くなる。

１種類のエレメントだけを融合する場合に限って、その保有量に応じて高いレベルで使用することができ、そうした場合はより高い効果が期待できるが、１度に消費するエレメントの量も増えることになる。このときの使用レベルは1から4となっている。ただし、レベル4の変化は必ず手足と胴体が同時に変化し、胴体用のエレメントが消費される。

2種類のエレメントを組み合わせて融合する場合は、使用レベルは1のみである。

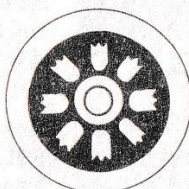
## エレメントの種類

敵を倒して得られるエレメントはメイン画面上でカプセルのようなマークとして表示される。カプセルの輪郭が丸いものが手足を変化させるパーツエレメント、輪郭の四角いものが胴体を変化させるパーツエレメントであり、中央のシンボルが地水風火を表している。

●手足用パーツエレメント

属性：地

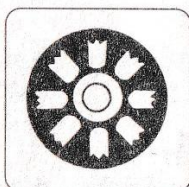
属性：水

属性：風

属性：火

●胴体用パーツエレメント

属性：地

属性：水

属性：風

属性：火

# 〔竜戦士パーツセレクトの説明〕

## 攻撃方法について

**初期状態**
竜戦士は初期状態でも気を放つことで離れた相手に対して攻撃を与えることができる。

**ヒスイ**
水のエレメントを１レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。弾が放物線をえがいて飛び、低い障害ならその上を越えて、向う側の敵を攻撃できる。自分より上方の敵にも有効。

**トウガ**
地のエレメントを１レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。地面をはうようにして前方に進んでいく弾を発射。狭い場所や歩行する敵に対しては非常に有効だが、空を飛ぶ敵に対しては使いにくい。

**フウガ**
風のエレメントを１レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。敵を貫通して比較的遠い敵にまで攻撃ができるブーメラン状の弾を発射。ブーメランが戻ってくるまで攻撃できないのが難点。

**ヒエン**
火のエレメントを１レベル分、腕に融合することによって使える攻撃で火炎を放射する。１レベル分の攻撃の中では与えるダメージが最大であるが、射程が短いため、敵に接近しなければならない。

**ヒスイ（レベル2）**
水のエレメントを２レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。高圧の水流を前方に発射し敵にダメージを与える。

**バウ**
水と地のエレメントを１レベル分ずつ、腕に融合することによって使えるようになる。床、壁、天井で反射しながら飛ぶ弾を発射、発射方向は前方斜め下。ジャンプできない狭い場所での上方攻撃、地下に降りる際などの下方攻撃など応用範囲が広い。

**スイガ**
水と風のエレメントを１レベル分ずつ、腕に融合することによって使えるようになる。水のエレメントで発生させた氷片を、風のエレメントによって自在に飛行させる。ねらいを定めなくても確実に敵に命中する誘導弾。

**ザンハ**
水と火のエレメントを１レベル分ずつ、腕に融合することによって使えるようになる。水と火という相反するエレメントを体内で強制的に複合させた特異な攻撃。振った腕の先から発生するレーザーのような円弧で攻撃をする。射程はごく短いが与えるダメージは高く、接近しての連続攻撃ではかなり効果的。

**トウガ（レベル2）**
地のエレメントを２レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。レベル１と同様の弾であるが、有効範囲、ダメージともにレベル２をはるかに上回る。

**ヒソウ**

地と風のエレメントを１レベル分ずつ、腕に融合することによって使えるようになる。水と火ほどではないが、地と風も相反するエレメントである。その反発力を利用し、前後同時に弾を発射する。

**レッカ**

地と火のエレメントを１レベル分ずつ、腕に融合することによって使えるようになる。火のエレメントのもつ爆発力で８方向同時に溶岩状の弾を発射する。空中、上下に敵のいる場所などで有効。

**フウガ2**
(レベル2)

風のエレメントを２レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。レベル１と同様の弾であるが、有効範囲、ダメージともにレベル１をはるかに上回る。

**フエン**

風と火のエレメントを１レベル分ずつ、腕に融合することによって使えるようになる。前方３方向に火災弾を発射、斜め上下に発射された弾は一定の距離を飛ぶと、前方に直進する。射程が長く、命中率も高いが、連射できないのが難点。

**ヒエン**
(レベル2)

火のエレメントを２レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。火災弾を発射し、その弾が一定距離進むか、敵や障害にあたるかすると８方向に飛び散る。

**スイハ**
(レベル3)

水のエレメントを３レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。発射された弾が前方に拡散し、しばらくの間その場に浮遊する。与えるダメージ、命中率も高く、敵の進路を妨害するという効果もある。

**ガンハ**
(レベル3)

地のエレメントを３レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。複数の放物線上に同時に溶岩弾を発射。斜め上方、前方近距離に有効であり、見通しのきく地形では前方斜め下にも有効である。

**ガザン**
(レベル3)

風のエレメントを３レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。複数のブーメランが渦状に回転しながら飛んでいく。敵に当たるとからみつき、一定時間ダメージを与え続ける。

**ヒショウ**
(レベル3)

火のエレメントを３レベル分、腕に融合することによって使えるようになる。幅の広い火炎を前方に連射できる。射程は短いが与えるダメージはかなり大きい。

**ショウリュウ**

水のエレメントを４レベル分、全身に融合することによって使えるようになる。特殊能力にある水竜の小型版を発射、同時に後方へも小型の弾を発射できる。

**バクレツ**

地のエレメントを４レベル分、全身に融合することによって使えるようになる。放物線上に発射された弾が、敵に当たるか、着地するかすると爆発し広範囲にダメージを与える。

**ガリュウ**

風のエレメントを４レベル分、全身に融合することによって使えるようになる。体から竜巻を発生させ前方に発射。同時に腕からは小型のブーメランを後方に発射する。

**カエンレン**

火のエレメントを４レベル分、全身に融合することによって使えるようになる。前方に数本の火柱を、後方にも１本の火柱を発生させる。

## 特殊能力について

**H.P回復**

水のエレメントを１レベル分、胴体に融合することによって使えるようになる。水のエレメントを消費して自分自身のH.Pを回復する。

**地震**

地のエレメントを１レベル分、胴体に融合することによって使えるようになる。地のエレメントを消費してその場で地震を発生させ、まわりにいるすべての敵にダメージを与える。

**シールド**

風のエレメントを１レベル分、胴体に融合することによって使えるようになる。風のエレメントを消費して、体のまわりに発生させた風の障壁にダメージを吸収させる。１回の使用で吸収できるダメージの量が決まっている。

**炎の壁**

火のエレメントを１レベル分、胴体に融合することによって使えるようになる。火のエレメントを消費して体のまわりに炎の壁を発生させ、接触した敵にダメージを与える。敵との接触によるダメージは受けないが、弾を防ぐ効果はなく、一定時間で消える。

**水竜**

水のエレメントを２レベル分、胴体に融合することによって使えるようになる。水の精霊を出現させ、全ての弾を消滅させ、敵にダメージを与える。精霊を呼び出すためにエレメントを消費するが、場所のもつ属性の違いにより、エリアによってダメージが変わる。

**水柱**

水と地のエレメントを１レベル分ずつ、胴体に融合することによって使えるようになる。自分の前後に巨大な水柱を出現させ、敵にダメージを与える。

**氷の嵐**

水と風のエレメントを１レベル分ずつ、胴体に融合することによって使えるようになる。空から無数の氷片が降り注ぎ、敵にダメージを与える。

**停止**

水と火のエレメントを１レベル分、胴体に融合することによって使えるようになり、敵が一定時間だけ静止することになる。

**地竜**

地のエレメントを２レベル分ずつ、胴体に融合することによって使えるようになる。地の精霊を出現させ、すべての弾を消滅させ、敵にダメージを与える。精霊を呼び出すためにエレメントを消費するが、場所のもつ属性の違いにより、エリアによってダメージが変わる。

**岩の嵐**

地と風のエレメントを１レベル分ずつ、胴体に融合することによって使えるようになる。空から無数の隕石が降り注ぎ、敵にダメージを与える。

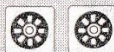
**溶岩**

地と火のエレメントを１レベル分ずつ、胴体に融合することによって使えるようになる。床、地面を一定の範囲だけ溶岩に変え、敵にダメージを与える。その後ごく短い間だが、敵の動きが止まる。

**天竜**

風のエレメントを２レベル分、胴体に融合することによって使えるようになる。風の精霊を出現させ、すべての弾を消滅させ、敵にダメージを与える。精霊を呼び出すためにエレメントを消費するが、場所のもつ属性の違いにより、エリアによってダメージが変わる。

**稲妻**

風と火のエレメントを１レベル分ずつ、胴体に融合することによって使えるようになる。稲妻を発生させ敵にダメージを与える。その後ごく短い間だが、敵の動きがとまる。

**火竜**

火のエレメントを２レベル分、胴体に融合することによって使えるようになる。火の精霊をを出現させ、すべての弾を消滅させ、敵にダメージを与える。精霊を呼び出すだめにエレメントを消費するが、場所のもつ属性の違いにより、エリアによってダメージが変わる。

**エネルギー放射**

各エレメントを３レベル分、胴体に融合することによって使えるようになる。体内に蓄えたエレメントを一気に放出することで、ほとんどの敵を一掃できる。まわりの弾などはもちろん消滅する。

各エレメントを４レベル分、胴体に融合すると全身に変化が起こり、それぞれの最も特殊な形態に変身する。その時には特殊能力の使用ができなくなるかわりに、特殊能力なみの強力な攻撃ができるようになる。

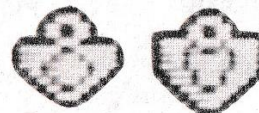
# 〔主なアイテム〕

## 装備アイテムについて

**1　パワーアップアイテム　　：攻撃力アップ**

この系統のアイテムを装備すると全攻撃方法の敵に与えるダメージを増大することができる。２段階のレベルがあり、レベルの高いほうが増大率がよくなる。その代わり増大率の低い方には、少しではあるがダメージ軽減の作用がある。

**2　プロテクションアイテム　　：防御力アイテム**

この系統のアイテムを装備すると敵からのダメージを軽減することができる。２段階のレベルがあり、レベルの高いほうが軽減率がよくなる。その代わり軽減率の低い方には、少しではあるが攻撃力増大の作用がある。

**3　ヒールアイテム　　：H.P回復**

この系統のアイテムを装備するとH.Pが時間によって回復するようになる。場所や条件によっては効果を表さないこともある。２種類あり回復の条件が異なる。ひとつは移動中でないと回復しないもの、もうひとつは止まっていないと回復しないもので、状況に応じて使い分けるとよい。

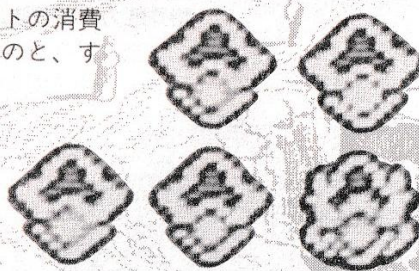
**4　ジャンプアイテム　　：ジャンプ力アップ**

この系統のアイテムを装備するとジャンプ力が一定増加する。２種類あり増加量が異なる。現在手足に融合しているパーツエレメントを消費するが、パーツエレメントを融合していない時は、効果はない。

**5　クイックネスアイテム　　：敵スローダウン**

この系統のアイテムを装備すると龍戦士のすばやさがアップ、敵の動きや敵のはなつ弾が遅くなる。敵の動きを遅くするものと敵の攻撃を遅くするものがある。現在胴体に融合しているパーツエレメントを消費する。

**6　エレメンタルアミュレット　　：エレメント消費コストダウン**

この系統のアイテムを装備するとパーツエレメントの消費量が減る。地水風火それぞれの属性に対応するものと、すべての属性に対応するものの５種類がある。

## 取ったその場で効果のあるアイテム

**1　回復アイテム　　例：ざくろ**

取ったその場で一定値のH.Pを回復する。

## クリアアイテム

**1　標準的な鍵　　例：赤の鍵**

一定個数までストックされ、この鍵の必要な扉の方に向くと自動的に使用される。

**2　純粋なクリアアイテム　　例：大地の鍵**

各種類が1個しかなく、持っていると必要な場所で自動的に使われる。

## それ以外のアイテムについて

**1　復活アイテム　　例：心臓樹の球根**

このアイテムを持っているともし死んだときでも、その場で復活することができる。ただし、この系統のアイテムは1度に1個しか所持できない。

# 〔主なモンスター〕

## ▌手足用のパーツエレメントをだす敵キャラクター

### ●名称／ZUIHOU(ズイホウ)

●属性／手足を変化させる水のパーツエレメントを出す。

●特徴／ずきんのようなフードと仮面を被っている。腕の先から粘液状の弾を発射する。ヒスイ(飛水)という系統の攻撃方を持つ。人型の敵の中では最も弱い部類に入る。さらに小型のコズイホウは他の地域でも下級戦闘員として働いている。

### ●名称／GARA(ガラ)

●属性／手足を変化させる風のパーツエレメントを出す。

●特徴／翼をもち短距離なら飛行できる。この世界の大気組成が合わないらしく頭部に給気マスクを装備している。人型の中ではかなりすばやく、攻撃をかわすのがうまい。ただし耐久力はやや低め。ブーメラン状の弾で攻撃してくる。フウガ(風牙）という系統の攻撃。

### ●名称／INPA(インパ)

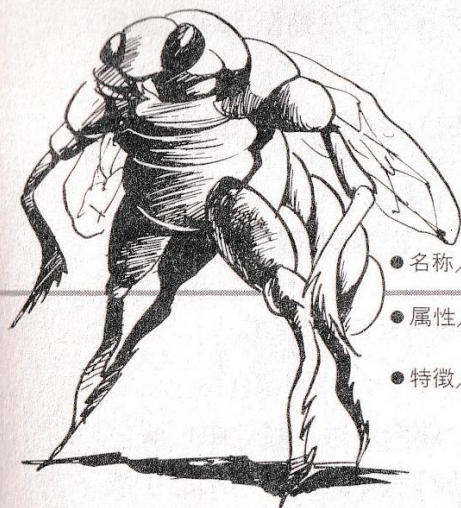
●属性／手足を変化させる地のパーツエレメントを出す。

●特徴／鹿のような頭部と足をもち、跳躍力があり、比較的すばやい動作をする。ハンマーのような腕で地表をつたわる衝撃波を起こせる。トウガ(土牙)という系統の攻撃方。

### ●名称／MUMIE(マミー)

●属性／手足を変化させる火のパーツエレメントを出す。

●特徴／火の属性をもつ融合型の侵略者がミイラの体を借りた姿である。火のエレメントを持つ敵は水を嫌うため乾燥したミイラを融合の対象に選んだのである。ヒエン（飛炎）という系統の火炎弾をつかった攻撃をする。

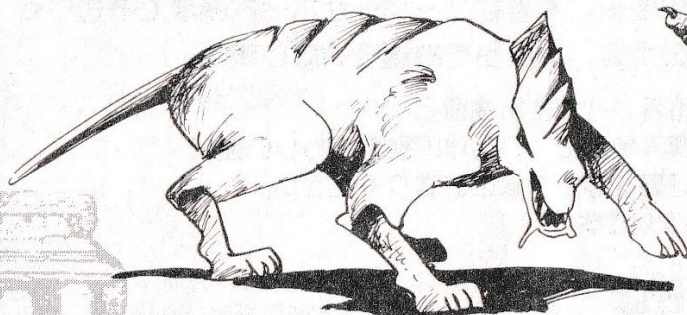
## 胴体用のパーツエレメントをだす敵キャラクター

●名称／HOURAI（ホウライ）

●属性／胴体を変化させる水のパーツエレメントを出す。

●特徴／蝿のような姿をもつ。羽根は退化していて飛行能力はない。これといって特徴はないがH.Pは高く、接触することで攻撃してくる。

●名称／HITEN（ヒテン）

●属性／胴体を変化させる風のパーツエレメントを出す。

●特徴／女性の上半身をもつ鳥型の敵で、つねに空中を移動する。周囲に小規模の龍巻を発生させ、かまいたちによって攻撃する。

●名称／RIZADOG（リザドグ）

●属性／胴体を変化させる地のパーツエレメントを出す

●特徴／岩とかげのような頭部をもった犬に見えるが動物ではない。その表皮は硬く、耐久力が高い。通常、体当り攻撃をしてくる。

●名称／SCORPION（スコーピオン）

●属性／胴体を変化させる火のパーツエレメントを出す。

●特徴／サソリの下半身をもつサソリ男である。火のエレメントをもつ敵は多くの場合体内に猛毒をもっており、この敵も例外ではない。とびはねながら移動し、尻尾の毒針で攻撃してくる。この攻撃を受けたらかなりのダメージを覚悟しなければならない。

# 〔インフォメーション〕

## ディスクが動作しないときは

製品には万全を期しておりますが、万一お手持ちのディスクが動作しない場合には、次のことをお確かめください。

◆パソコン本体やディスプレイなどの電源やケーブルは正しく接続されていますか?
◆ディップスイッチやクロックの切り換えは、間違っていませんか?
◆一度本体の電源を切って、状態を安定させてやってみましたか?
◆商品をお買い求めのショップなどで、同じ機種の機械での動作をお確かめになりましたか?

(別の機械で正しく動作する場合には、ご使用の機種の故障等も考えられます。ショップなどでご相談ください。)

なお、上記のいずれをお確かめになっても動作しない場合には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの故障等が考えられます。たいへんお手数をおかけいたしますが、以下の要領にて当社ユーザーサポート係までお送りください。到着次第、至急調査のうえ、交換品をお送りいたします。

◎お名前　◎ご住所　◎お電話番号　◎ご使用機種名
◎周辺機器　◎ご購入店　◎ご購入年月日　◎動作不良のくわしい症状
をお書きのうえ、ディスクと保証書を必ず一緒にお送りください。
＊なお、保証期間はお買い上げ後6ケ月です。

## ディスクを破損されたときは

お客様のお取り扱い不注意で、ディスクを損傷されたときは、実費にて補修または交換させていただきます。以下の要領にて当社ユーザーサポート係までお送りください。

手数料（ディスク１枚につき1,000円、送料込み、切手可）を添えて、
◎お名前　◎ご住所　◎お電話番号　◎ご使用機種名
◎周辺機器　◎ご購入店　◎ご購入年月日　◎ディスクの破損状況
をお書きのうえ、ディスクと保証書を必ず一緒にお送りください。

## ヒントが欲しいときは

ゲームに関するご質問は、電話では一切お答えしておりません。どうしてもヒントが欲しい方は、以下の要領で当社ユーザーサポート係まで書面にてお問い合わせください。

◎お名前　◎ご住所　◎お電話番号　◎ご質問の内容
をお書きのうえ、保証書と62円切手を必ず添えて封書にてお送り下さい。

**【送り先・問い合わせ先】**
〒810
福岡市中央区舞鶴1-1-10　天神シルバービル7F
株式会社リバーヒルソフト　ユーザーサポート係
電話092（771）0328
（13：00〜17：00　土曜・日曜・祭日を除く）



**株式会社リバーヒルソフト**
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL092−771−3217

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217